

Weekly report

胡万祺 3100101369

2013.12.02~2013.12.08

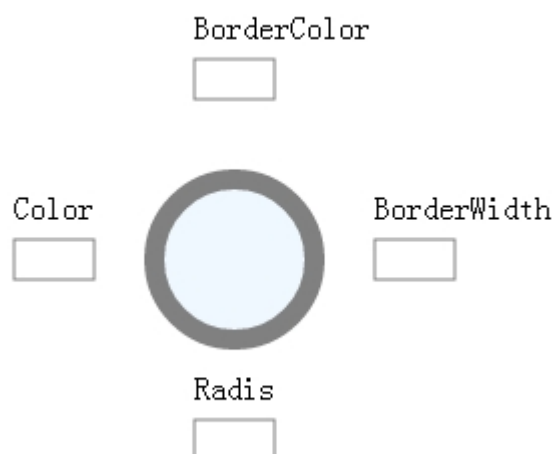
本周工作：

1、与小马哥讨论后，觉得绑定面板太单调而且不美观，通过拖拽的方式实现图元属性和数据的绑定这个交互也不够流畅和自然，用户需要通过复杂的操作来完成绑定功能。所以我们重新设计了一下整个绑定的过程：

（1）原来的属性面板采用的是比较呆板的表格形式，每个属性一行，可输入可拖拽。下面是圆图元的所有属性的展示：

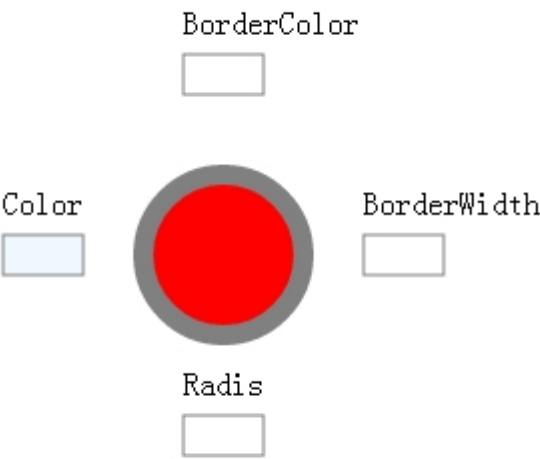
Attributes:	
Radius:	<input type="text" value="20"/> OR <input type="button" value="drop here"/>
Color:	<input type="text" value="input here"/> OR <input type="button" value="drop here"/>
Layout:	
<input type="text" value="free"/> ▼	
Coord-X:	<input type="text" value="236.222198486"/> OR <input type="button" value="drop here"/>
Coord-Y:	<input type="text" value="106.458328247"/> OR <input type="button" value="drop here"/>

而我们新设计的展示一个图元所有属性的形式（用 d3.js 实现）如下所示：

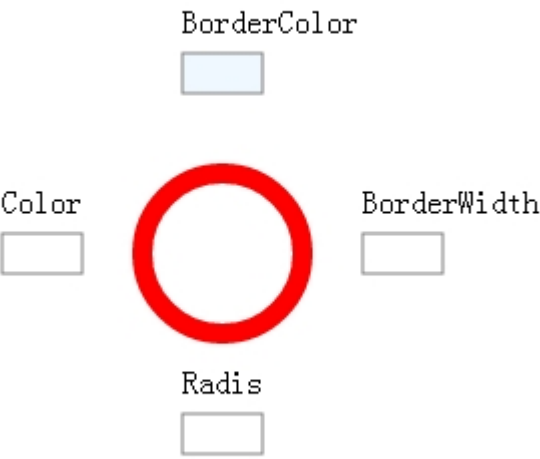


所有圆的属性，比如颜色、半径长、边界颜色、边界宽度等都环绕在一个圆的周围。每个属性有一个矩形框。当鼠标 hover 到每个框上的时候，对应的属性会被高亮出来. 如下：

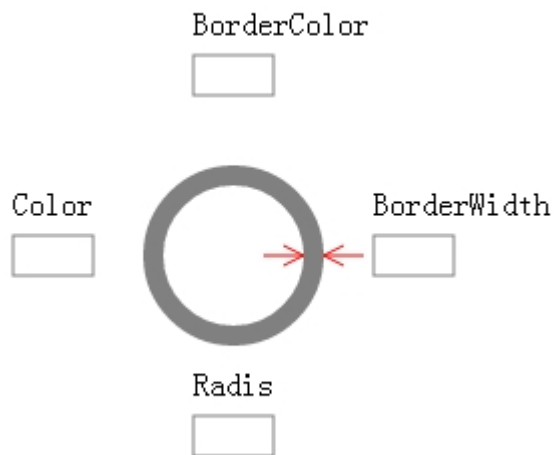
半径：



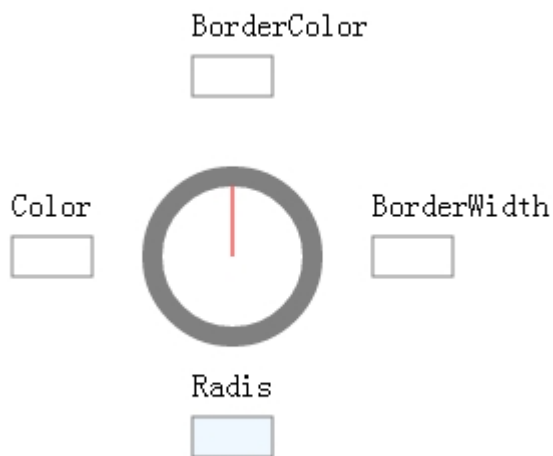
边界颜色：



边界宽度:



半径长度:



(2) 之前的绑定操作是先选定一行数据。数据会拆分成n个item。然后可以把每个item拖到任意一个属性里进行绑定。这种方法用户操作成本较高。且不够流畅和自然。新的设计是在每个item上都加一个可以拖拽的箭头，用户可以拖拽这些箭头到想绑定的属性的矩形框上完成绑定。这部分还在实现中。

2、了解了芯芯师姐的 nba 项目的大概情况，准备后续加入到此项目的工作中。

下周工作展望:

- 1、继续完成绑定面板的改造。
- 2、帮芯芯师姐进行一些爬数据以及数据分析之类的工作。